Illustrated
COLLECTION

YOSHIYUKI ALPHA SADAMOTO

OLYMPIA

URU

ROYAL SPACE FORCE

THE SECRET OF BLUE WATER

RUNAL SAGA

MONTE 20

Illustrated
COLLECTION

YOSHIYUKI ALPHA SADAMOTO

OLYMPIA

URU

ROYAL SPACE FORCE

THE SECRET OF BLUE WATER

RUNAL SAGA

ROUTE 20

YOSHIYUKI **ALPHA** SADAMOTO

CONTENTS

5	OLYMPIA	13
14	URU	19
20	ROYAL SPACE FORCE	29
30	THE SECRET OF BLUE WATER	65
66	RUNAL SAGA	85
86	ROUTE 20	93
94	MY WORKSHOP	95
96	AFTERWORD	97

●SELF PORTRAIT 97×90mm Dec. '92 Pencil, Gouache.

OLYMPIA

ガイナックスが「ふしぎの海のナディア」の次にどのようなアニメーションをつくるのか、関係者のひとりである僕でさえ、興味の尽きないところでした。

その企画は「ナディア」の制作が終わった直後から始まっていたんですが、方向性が二転三転し、具体化しないままストップしてしまったんです。

その後、赤井さんが参加し、「監督である庵野君が最も構築しやすい世界を舞台にすればどうか」との意見に沿って考え直され、生まれた企画が「オリンピア」です。

雰囲気は「トップをねらえ！」と「ナディア」の中間で、ビジュアルは軽め、お話は重めの線を保ちつつ、何か新しい方向を模索してゆこう、というものでした。

キャラクターデザインの発注を受けたときには、赤井さんのイメージスケッチが上がっており、主人公等に関してはそれを尊重しつつ、発展させた形となっています。

あらすじは、主人公の少女〝オリンピア〟が、太陽系の各惑星に隠された超兵器を発掘し、仲間を集め、父の敵である銀河連邦の皇帝を倒す、といったもので、原型は「忠臣蔵」なんです。勿論、超兵器は変形・合体し、巨大ロボットとなるわけですが、敵の戦士と主人公、年上の女の三角関係などを盛り込むことで、ロボットアクションや仇討ちとは別のドラマを同時に進行させ、「トップ」路線をより推し進めたトレンディなお話をめざしたものでした。

ここに収録した4点は「オリンピア」企画中に出たアイディアを整理し、僕なりのエピソードを組み立て、描き下ろしたものです。

Y.S

YS

Desert Encounter

銀河連邦軍の追撃を逃れ、とある惑星に不時着したオリンピア。砂漠を放浪し砂嵐の果てで目にしたのは、廃墟に横たわる要塞砲と暗い目をした少年だった……。

要塞砲に立っているのはクラウドという名の少年で、宇宙に散らばった地球人のひとり、それも銀河連邦に反抗し、レジスタンスに身を投じています。要塞砲を中心とした廃墟は、彼らレジスタンスの拠点で、砂嵐が天然のカムフラージュとなっているようです。また、この要塞砲は、太陽系各地に点在するといわれている"幻の巨大ロボット。のパーツのひとつでもあります。

命からがらこの地にたどり着いたオリンピアとクラウドの、砂嵐が晴れた一瞬の運命的な出会い。そんなシーンが描きたくて、砂の色や砂が浮遊した空気の密度などの表現に気を配りました。

● 312 × 462 mm Sep. '92 Pencil, Gouache, Airbrush.

Duellist

力がすべての優劣を決定する武闘の星。追い詰められ決闘を迫られたオリンピアは、意を決し、避けることのできない闘いに挑むためランスをとった。

典型的な一騎打ちのパターンを「オリンピア」の世界で展開するとしたらどうなるか？答えはこの絵のとおり、ランスを持って闘うトーナメント(Tournament=馬上槍試合)しかありませんが、馬ではちょっと雰囲気が違うので決闘用のメカをデザインしました。

敵は力の象徴の意味で恐竜型、オリンピアが選んだのは機動性を重視したダチョウ型とし、個性の違いを外見で表わしてみました。

鎧は「ルナル・サーガ」の仕事で資料を調べた時に頭に入っていたので、あまり悩まずに描けました。イメージとしては「エクスカリバー」のド派手な鎧で、それをオリンピアのキーカラーであるシャインレッドでまとめました。

●366×294mm Sep.'92 Pencil,Gouache,Airbrush

Two Survivor

惑星間航行用旅客船が太陽系最大の地熱発電所に墜落した。この未曾有の災害の生存者は脱出艇に乗っていた少女と、それを助け出した整備用アンドロイドのみだった。

機関のトラブルで制御不能となった宇宙船は、運悪く発電(エネルギー)惑星に墜落炎上し、乗客乗員のほとんどの生命を奪ってしまったんです。生き残ったのはチェリソーという名の少女ひとり。彼女は危機の迫った宇宙船から両親の手によって脱出させられました。脱出艇は発電所の貯水池に着水し、そこから助け出したのが、宇宙船の整備用アンドロイドだったというわけです。

チェリソーは並外れた IQ の持ち主で、そのため常に疎外感を拭えませんでした。形見のコートを父親、ポケットコンピュータを母親と思い込み大切にしています。そんな彼女も、同じくその外見ゆえに、孤独を感じるアンドロイドとの交流で、しだいに明るくなってゆく……。といったドラマを演じるキャラクターだったのです。

このイラストは"真っ赤な世界"、炎や熱気といったものが描きたくて、大災害の一場面にしました。実際にこんな災害があったとしたら、こんな近くでは助からないんでしょうが、宇宙船の巨大感と災害現場を見せるため、あえてこのような構図をとりました。

● 322 × 474 mm Sep 92 Pencil, Gouache, Airbrush

Reunion

これは４人のメインキャラクターを中心に、ポスター風にまとめたイラストです。

中央が本編の主人公、治安警察の隊長オリンピア。画面下はその副官であり、オリンピアの正体を見破る男バアル。右はレジスタンスの女性科学者アリス。彼女とオリンピアはバアルを巡って三角関係となります。左は６ページのイラストにも出ている少年カイ。そしてバックが４機で変形合体する巨大ロボ、アニタロス。上の４人が乗り込む主役メカです。巻末の技法についての解説も、併せてご覧ください。

URU

スペース・オペラにロボットアクションや人間ドラマなどの要素を取り入れ、魅力的な企画に発展したはずの「オリンピア」は、なぜか制作されませんでした。理由はそれぞれの関係者によって異なると思いますが、「魅力的な企画」とははたして誰に対してそうなのか。少なくとも、われわれスタッフが感じる魅力とは違っていたのではないでしょうか。

「では、その魅力とは何なのか？　それを探り、次代のガイナックス作品をつくるためには、まず原点であった「王立宇宙軍」にけりをつける必要がある。つまり、原点に立ち返り、ガイナックスのスタートであった「王立宇宙軍」を現在のわれわれなら、どのようにとらえることができ、かつ、作品に反映できるのか」との命題とともに山賀プロデューサーから出された企画が「蒼きウル」なのです。

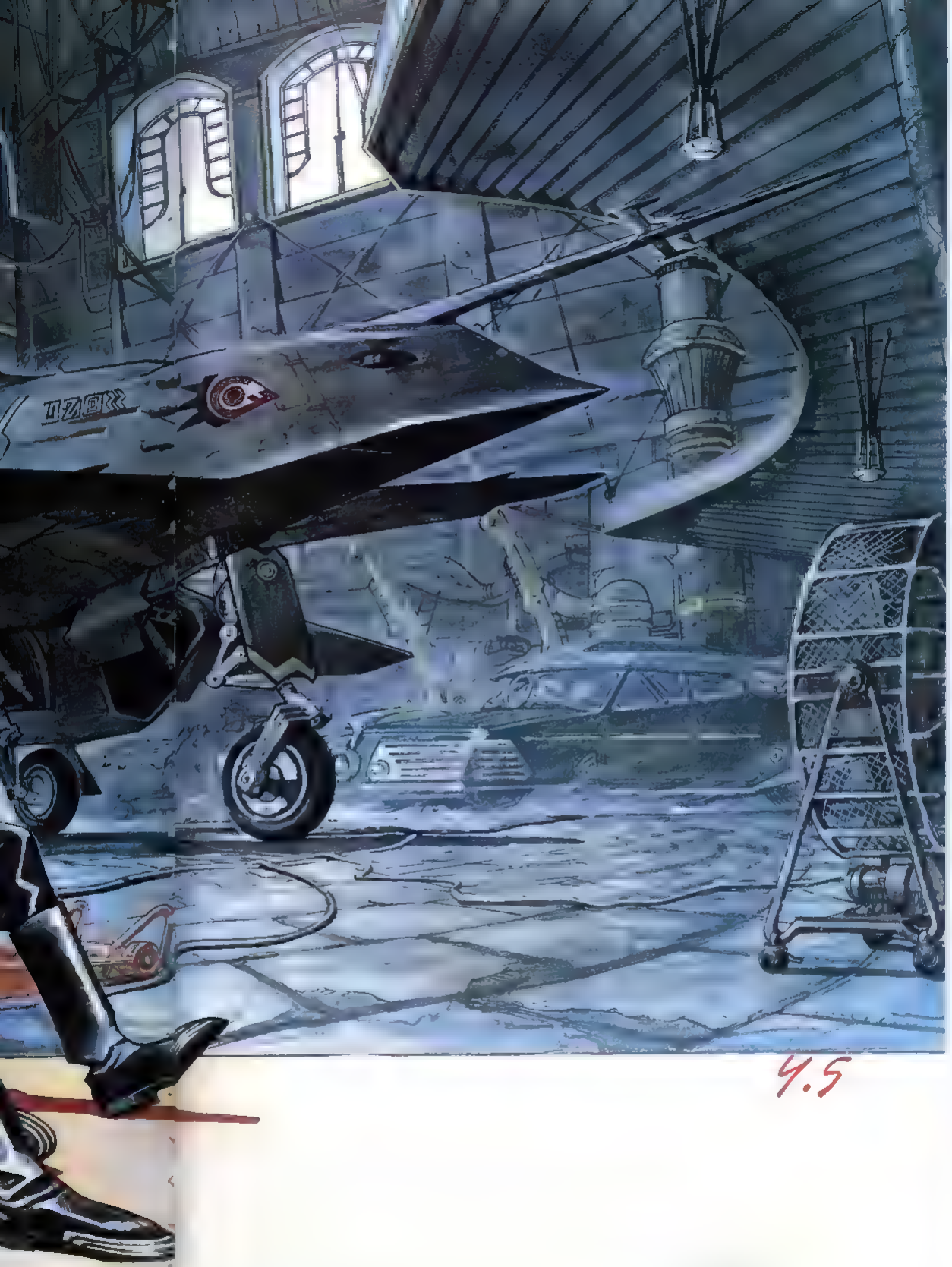
「蒼きウル」は、「王立宇宙軍」の続編で、50年後の世界を舞台とした作品です。

――オネアミス王国での妃の誘拐事件が発生。事件のために招集され組織された、たった5人の特殊部隊。その中に、拉致された妃のかつての恋人であり、軍を捨て身を隠したパイロット、ウルの姿があった。それぞれの思いを抱き飛び立つ5機のVTOL部隊。はたして彼らの救出作戦は成功するのか……？

といったあらすじのもと、スピード感あふれる壮烈なスカイ・アクションを叩き込んだ映像をめざし制作中です。

僕に依頼されたキャラクターデザインと、作品のカラーを決定づけるイメージイラストを、僕の最新作としてここに掲載します。

Y.S



4.5

4.5

ROYAL SPACE FORCE

「王立宇宙軍」の制作に参加することは、僕にとって、"博打"でした。大学卒業後、テレコムに入社し、勤務にたった9か月間携わっただけのときだったので、本当にどちらを選ぶのがよいのか、随分悩みました。会社に残って習得したい技術もありましたし、仕事のリズムにも慣れてきた時期でしたから。でも、その反面、会社にずーっといることにも、あまりリアリティを感じていませんでした。それなら、今、辞めるのも同じかな、と思ったわけです。それに、いきなりキャラクターデザインをさせてもらえるという魅力は、大き過ぎましたから……。

キャラクターづくりは、本当に大変でした。それまでのアニメ作品で、女の子を描いたこともなければ、多数の男性キャラの描き分け、おまけに老人、子供まで、それもリアルな線でデザインしなければならなかったことは、もう、技術うんぬんを超えた問題でした。逆に、何も知らなかったからこそできたのかもしれません。それも、周りのスタッフの支えがあってのことなのは、言うまでもありません。

そんなわけで、「王立宇宙軍」は大変な意味でなく、僕にとってターニングポイントであったのは間違いありません。

●SHILLOTZUGH ●Pencil, Gouache 350×500mm Aug. '92

The Triumph

地上に帰還したシロツグの歓迎パレードです。背後にチラッと宇宙軍の建物を描いたのですがわかるでしょうか？　みんなが乗っている車は、本編にも登場したマティのボログルマ(打ち上げ基地にシロツグを運れて行ったオープンカー)をレストアしたものですね。僕としては、本編にもこんなパレードのシーンを入れたかったんですが、諸般の事情でそれはエンディングに使われた大西画伯のイラストのみとなりました。

このイラストは、フィルムが上がって間もないころに描いたので、けっこうキャラクターの顔が似てますね。でも、こうして見ると、イラストの腕はこのころからあんまり上達してないなぁ(笑)。

●Pin up Illustration for Monthly OUT (May 87) Minori shobo Co Ltd
●Pencil Gouache 273×385mm

Twilight Lake

「湖に浮かぶ水軍の空母とそれに憧れる少年時代のシロツグ」。これは、僕が最初(テレコム時代)に依頼されて描き上げたイメージボードのひとつを、LDボックス用にリメークしたものです。

このシーンは本編では雪原でしたが、監督から当初発注された段階で僕が抱いたイメージで、このように描いてみました。湖畔には雪、主人公が乗るのは自転車(エンジン付きですが)といったことが、頭に浮かんできたんです。サイズが小さかったということもありますが、当時は簡単に描けたのに、正直言って、昔の絵を再現するのはけっこう難しかったですね。稜線に沈む夕陽のにじみ方なんて、前のほうがずっと雰囲気がいいんですよ。おかしなものですね。

●Package Illustration for ROYAL SPACE FORCE Memorial Box (Nov 90) Bandai Co.,Ltd.
●Pencil, Gouache 160×320mm

Station

今になって考えても、リイクニってよくわからないですね。シロツグも「ちょっと可愛いじゃん」と思って声かけてみたんだけど、変な女に捕まっちゃったなって感じだし、かといって別の彼女を探すわけでもないのです。リイクニと宗教論争でもめることもないし、まず、シロツグはそんな彼女の内面に踏み込もうともしませんでした。きっと、じじいになったシロツグが会いにきても、昔と全く変わらないままここにいそうな感じがするでしょ、リイクニって？　つまり、つくった本人がいうのは変かもしれないけど、シロツグの内面を説明するだけで、ヒロインに成りきれなかった彼女が気の毒なんです。というのが、この絵を描いた動機ですね。

ここはリイクニが住んでた村の近くの駅で、シロツグが宇宙に行ってしまった後に、ふと空を見上げたところです。それで、劇中のイメージで描いてみたら、これが20年くらい前に行ったことのある宇部の風景にそっくりなんです。色合いはちょっとセピアフィルターがかった色をもってきました。白黒写真に人工着色したかのように見えるところが気にいってるんです。

●336×478mm Nov '92 Pencil,Gouache Airbrush

Just Lookin' Good

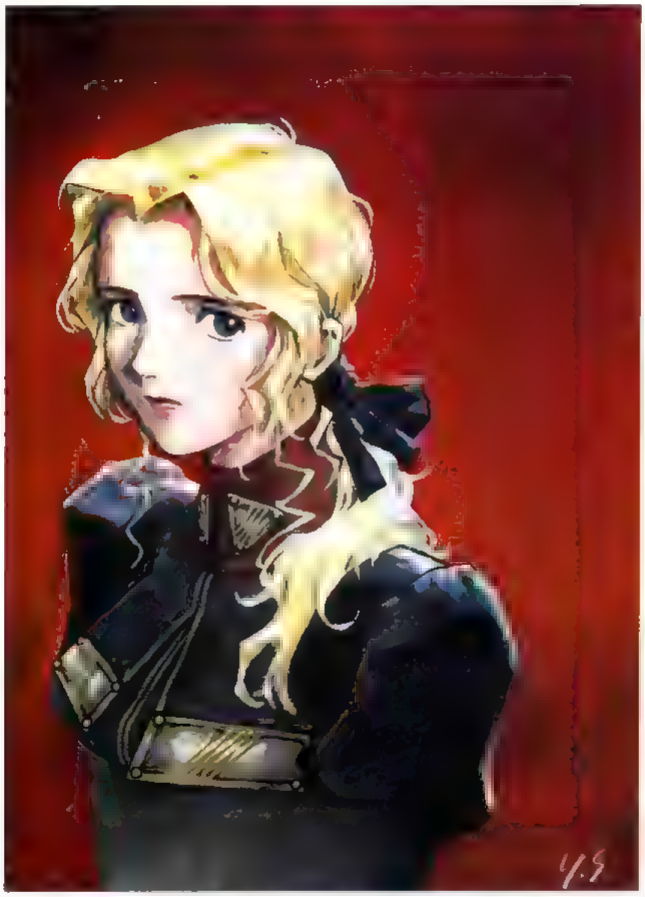
このイラストも後日談的なもので、日常を取り戻したシロツグが、初めて空に舞った思い出の空軍基地にバイクで乗り付けた、といったところでしょうか。

シロツグというキャラクターは、のんびり遠くを眺めるポーズが妙に絵になる男です。このイラストでは、大きな仕事を成し終え、ひと回り成長した姿を念頭に、きつめのパースとやや仰った視点で、彼の余裕を演出してみました。澄んだ色合いも、シロツグの清々しい気分を強調するために用いました。

●Jacket Illustration for ROYAL SPACE FORCE TV Frame Video(Jun '91)BANDAI Co.,Ltd
●Pencil Gouache,Airbrush 380×360mm

YS

THE SECRET OF BLUE WATER

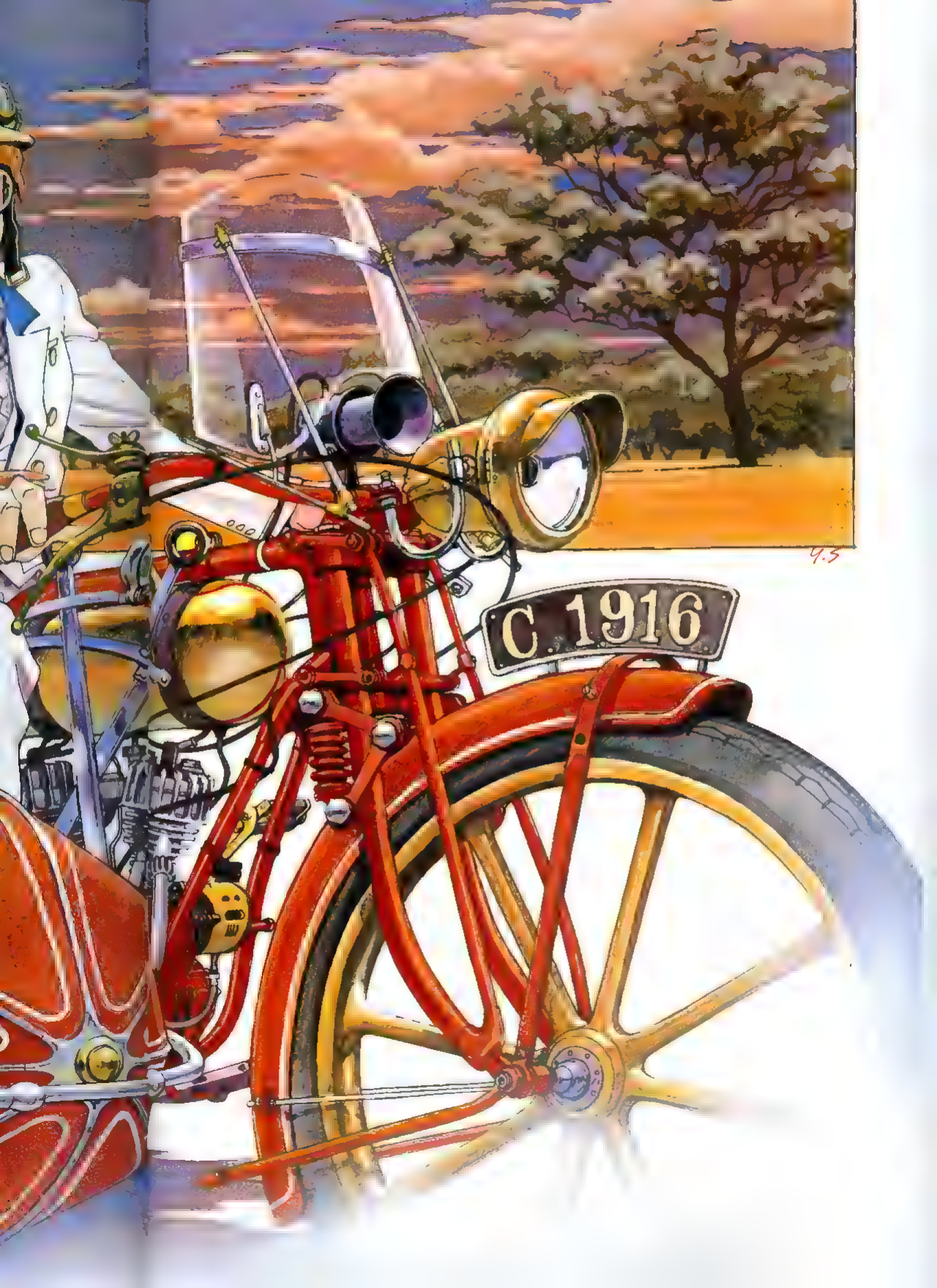


●ERECTLLA ●Pencil, Gouache, Airbrush 185×138mm Aug. 92

In Search of Nadia

イラストのテクニックとして、ナディア以前は薄塗りで淡彩っぽく仕上げていましたが、特に版権物ではどうしても淡彩では弱いということもあり、ナディアからは意識的に濃厚な色使いをするようにしています。以前に油絵を描いていた経験上、厚塗りのほうが性に合ってはいるんです。このイラスト自体は、ナディアの作業が終了してから、かなり時間を経た後で描いたものです。自分が過去に生み出したキャラクターでも、時間や自分とともにどんどん成長してますし、昔の設定資料を見て意識的に似せようとしない限り、以前とはかなり違った感じになっちゃいますね。

●Package Illustration for Game Software (Jan.1992), Gainax Co.,Ltd
●Pencil Gouache 515×364mm


C 1916

C 1916
WANDERER

WANDERER

Happy Wanderer

ナディアは冒険譚ということもあり、優しい表情の2人が画面におさまっているのは珍しいですね。難しかったのはナディアのドレスの質感と影の表現です。シルクのドレスのつもりで描いているのですが、白の陰影というのは、本当に難しいですね。学生時代、石膏デッサンの授業でさんざん苦労したハズなんだけどなぁ(笑)。ドレスのレース模様は正確に描き込むよりも、レースがあるような感じで描きました。その辺をキッチリ描き込んでしまうと、アニメーションのナディアとは、どこか違うような気がして。

背景はアフリカです。2人が新婚旅行にいくのなら、やっぱりナディアの故郷だと思いませんか？　乗ってるバイクは昔のドイツのメーカーで、WANDERER(ヴァンダラー)といいます。エンスー向けのちょっとしたおアソビということですね(笑)。

●Poster Illustration for Monthly NEWTYPE (Jun '91) Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil, Gouache 364×515mm

Desert Island

ジャンがつくってくれたメカに囲まれてゴキゲンなナディアです。この作品はタイトなスケジュールで仕上げなければならなかったので、塗りミスなども直せなかったのですが、今回の収録に際し表情、身体のハイライト、角度など大きく手を入れ直しました。それにしても色付けの段階になると、視点が画面に寄ってしまい、ついつい油絵っぽく塗り込んじゃいますね。あわててラインをはっきりさせ、マンガっぽく直してしまいました(笑)。

●Cover Illustration for Monthly ANIMAGE (Oct 90) Tokumashoten Co.,Ltd.
●Pencil, Gouache 515×364mm

Handmade Plane

『ナディア』の絵の中では初期に描いたイラストなので画風は『王立』寄りですね。まず鉛筆だけで細部まで描き上げてしまい、そのままでは弱いのでそれをコピーしたものにガッシュで淡く色をのせています。後ろの飛行機はエトワール・ド・ラ・セーヌ皿世。ジャンのランドセルから飛び出しているのは1話で使った風力計です。黄色い折り畳み尺は、子供のころからの僕のお気に入りなので、胸ポケットに差してみました。また、当時の資料を参考にした双眼鏡、オリジナルの四眼ゴーグルなど、小物に凝ることで、発明家の少年らしさを表現しました。

●Cover Illustration for Monthly ANIMAGE (Nov 89) Tokumashoten Co.,Ltd
●Pencil, Gouache 420×297mm

4.5

Far and Away from Home

子供のころから船で海に出るのが好きでした。僕の父親は昔、巡洋艦に乗ってまして、そのせいかはわからないけれど、家には19フィートのモーターボートがあったんです。所得に見合わず(笑)。そんなわけで、「海底2万マイル」とか海洋物は子供のころから大好きでした。そのうえメカが大好きで、潜水艦や飛行機など、子供のころの落書き帳はメカでいっぱい。ナディアの仕事はメカを描く機会も多かったので、そのへんは楽しかったですね。

この絵は帝国ホテルで行なわれた、ナディアの制作発表会に間に合わせて描いたものです。ちょうど、1話の作画がアップするころですね。頭の中にあった「潜水艦物」のイメージに加えて、最後には舞台が宇宙に移ると聞いていたので、「トップをねらえ！」にも出てきたダイソンリング(地球の回りに描かれているもの)なども描いてみました。SFですね。

●Poster Illustration for NHK TV Program (1990) NHK
●Pencil Gouache 515×364mm

BUGATTI

45

The Adventurers

「ナディア」の描き下ろしは、今までイラストであまり描かなかったキャラクターを、それも後日談的に扱ったものにしよう、と決めました。だから、ナディアファンの皆さんごめんなさい！

「ナディア」のエピローグ、マリーがサンソンのお嫁さんになったことはすでにご存じだと思いますが、では、それまでの間、2人はいったい何をしていたんでしょう。僕はその答えをイラストにしようと思ったんです。

サンソンはグランディスを追っかけるだろうし、当然マリーはサンソンについていくでしょ？　でも、今さら堅気になれないし、結局、泥棒稼業を続けてるんです。

舞台は北イングランド、ムードは'60年代のフランス映画、それもフィルムノワール。マリーが着ているのはサンソンにもらったジャケット、グランディスはウエスタンファッション、サンソンは黒のタートルネック、ライフルはコルト、そして車はブガッティ・ティーポ37で決まりです。

●326×478mm Aug '92 Pencil,Gouache,Airbrush

My Closet

人気者のナディアはガレージキットのデビューも決まりました。その統一パッケージのイラストがこれです。しかも、いろんなコスチュームのナディアがリリースされると聞いたので、「これは着替えだな」とストレートにアイデアが固まりました。サービス精神が旺盛なわけです(笑)。でもできればもうちょっとエッチにしたかったですね。

ここに描かれていないのは島編の服ぐらいじゃないでしょうか。どれが何話の服か、よく見るとわかりますよ。

●Package illustration for Garage Kit (Jun 91) General Products Co.,Ltd
●Pencil, Gouache 515×364mm

Reminiscence

この絵はアイドル路線ですね。芸能誌に載っていた、プールにいるアイドルを俯瞰でとらえた写真がイメージソースです。ジャンが撮ったナディアのスナップ写真をバックにしていますが、何故か、写しているはずのジャンもフレームに収まっていたりして(笑)。それと、これを描いたころにエアブラシを新調したので、喜んで噴いています。中には妙に似ていないナディアもいますが、最初にひろった勢いのある線を引き直すと、逆に失敗する恐れがあるので、こういった場合はその線を生かすようにしています。

●Poster Illustration for CD Vol.3 (Oct '90) Youmex Co.,Ltd.
●Pencil,Gouache,Airbrush 364×515mm

Sunshine

構図、コスチューム、表情などの細かな指定がクライアントからあった作品です。僕は光の当たり方、体の角度を工夫したくらいですね。強い日ざしを表現するため、マスキングをちょっと浮かしてブラシをかけたりしたんですが……あんまり効果は出ませんね。

麦わら帽子の編み目をどのように表現するかで随分悩みましたが、その悩みが絵に残ってますね(笑)。

●Package Illustration for Perfect Collection LD (Dec '91) NHK Co.,Ltd
●Pencil,Gouache,Color pencil,Airbrush 515×364mm

4.5

Southern Breeze

夏らしく、白い砂浜とエメラルドグリーンの海をテーマにした作品です。ナディアひとりの構図にすることに決めたものの、さすがにそれだけでは寂しいので、ジャンがつくったとおぼしき(笑)エアタンクや、靴を改造したフィンをそっと置いてみました。

ナディアの肌色ってむずかしいですね。アフリカ系という設定はありましたが、ブラックじゃない。第一まっ黒だと夜のシーンが大変なんです。スタッフ間では「ナディアは宇宙人だからちょっと明るいんだよ」とか言って逃げていました(笑)。実際のところ僕自身はアフリカといっても、北部のエジプト系をイメージしてました。目元のシャープなあたりはクレオパトラって感じだし。髪も本当は、ストレートじゃなくてちぢれ髪でしょ、とか言ってたけど、そうすると、どうしても老けた少女になっちゃう。それじゃまずいですしね……。結局「どーせ宇宙人なんだし」とか言って開き直ってしまいました(笑)。

●Poster Illustration for Monthly NEWTYPE (Sep 90) Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil Gouache 364×515mm

New Invention

ポスターっぽくまとまった絵ですね。「必ずナディアは入れてください」という注文のみで、あとは自由でした。この絵のポイントは光です。キャラクターがマンガ的なので、単にペタリと光を置いたりすると、もっとマンガっぽくなっちゃうんです。うまく光を当てて「そこに物がある」という、キャラの存在自体を際立たせたかったんです。

ナディアの髪って、黒とブルシアンブルーのハーフ&ハーフが基調なんですけど、この絵ではちょっと黒っぽくしています。肌の色も濃さが足りなかったので、また色をのせてみたりと、いろいろあがいてますね。

ジャンのロケットはドイツ軍のパルス・ジェットV1を後退翼にした感じです。よく見ると「王立」っぽいデザインでもありますねェ。

●Poster Illustration for CD Vol.2 (Jul 90) Youmex Co.,Ltd
●Pencil,Gouache,Airbrush 515×364mm

Native Princess

原住民のファッションはどちらかというとアマゾン系ですか？ あっ、そういえばハマハマのブーメランはオーストラリアのアボリジニのものですよね。うーんいかん、ネイティブがゴッチャになっている(笑)。

本書収録にあたり、胸のあたりの立体感を一層強調しました。腰つきもボリュームが出てちょっといやらしくなってます(笑)。

紫を使うことって多いですね。セザンヌとか印象派の絵を見ていると、腕とかの影の付け方を見ても黒じゃなくて、白から紫へ色調を落としてるんです。でも、この絵のあとは、「紫が多いなあ」と思い当たり、少なくなったと思います。ただ〝悩んだときの紫〟というか、パレット洗うのが面倒で、つい手元の〝すでにある紫〟を使ったりしてしまいます(笑)。

●Jacket Illustration for CD Vol.3 (Oct.'90) Youmex Co.,Ltd
●Pencil,Gouache,Color Ink,Airbrush 360×346mm

Bygones

南の島のトロピカルホテル。ベランダのリゾートチェアでくつろぐエレクトラさんです。波の数を数えながら思うのは、過ぎ去った事件の数々でしょうか。それともネモのこと？

それにしても、あいかわらず本の好きな人ですねぇ。他に趣味はないんでしょうか。せっかく来たんだから海に入ればいいのに。もしかして、泳ぎは苦手なのかもしれませんね。

海に入らずとも日焼けはするので、肌はやや赤めにし、サンオイルを塗った感じのてかりを表現しました。スカートとシーツの柄を描くのが見た目より大変でした。それと強い日差しの表現を、コントラストのきいた光と影で見せました。

えっ、子供？　そんなのいましたっけ？

●298×440mm（Oct. 92）Pencil,Gouache,Airbrush

My Captain

ちょっとおどけたふりをした、ナディアとジャン。イメージのもととなったのは、XTCの「BLACK　SEA」というアルバムのジャケットです。興味のある方は探してみてください。背景は「ナディア」の美術監督を務めた佐々木さんと相談し、要素をきめ、後は佐々木さんにおまかせです。

CDジャケットに使用したときはアンバーのフィルターをかけて撮影していただいたのですが、ここでは原画のまま掲載します。

きっちりと仕上がった背景に載ったセルは気持ちがいいですね。

●Jacket Illustration for CD Vol.2（Jul '90）Youmex Co.,Ltd.
●300×282mm ●Back Ground Painted by Hiroshi Sasaki

ATLANTIS
CYRENA
KIRIAH
80

The Lost Place God Made

39ページに載せた「番組宣伝用ポスターのようなイメージで」というオーダーどおりに描いてみました。イメージを指定されて描く場合は、気楽ではあります。最初から完成形が見えるので、あとは「どのようにカッコよく見せるか」ということのみを考えて描けますから。ただ、番宣ポスターからかなり時間が経っているのと、本編の作業が終了してから描いたイラストなので、ナディアの顔なんかは別人のように変わってますね。画風にも違いがあるので、見比べてみるとおもしろいかもしれません。でも、やっぱり一番よい絵が描けるのは「こんな絵を描きたい!」と思ったときにそれを描くときではないでしょうか。

●Jacket Illustration for NAUTILUS STORY LD BOX(Oct. 90)NHK
●Pencil, Gouache, Color Ink, Airbrush 594×426mm

The Newly Inheritance

デザインが上がった直後で、まだ本編には登場していなかったN-ノーチラス号をバックに、ネモ船長とノーチラスクルーが勢ぞろい……。クライアントからは特にイメージやリクエストはなかったので、たまにはナディアをハズしたものでも……などと考えて描いたら……描いて後悔しました……とにかく大変で……。せめてネモだけとか、ネモとエレクトラくらいにしておけばよかった……。逆光の表現も難しくて苦労しました。なれないことをするとほんとに大変です(笑)。

●Poster Illustration for CD Vol. 4(Jan. '91)Youmex Co.,Ltd.
●Pencil, Gouache, Airbrush 515×364mm

Board on the Nautilus

初めてナディアを見る人にもアピールできるような、キャラクター総出演といった趣のものをめざしました。そのため、キャラはなるべく設定に近づけるよう努めました。ノーチラス号の色か水中色（ブルー）なのは、個人的に水上色（グレー）のイメージがあまりないためです。セルの彩色が終わってから最後にタッチやハイライトをいれてあります。

●Cover Illustration for MEGA COMICS(July 91)GAINAX Co. Ltd.
●415×280mm

RUNAL SAGA

[illegible]

ったのがこの「ルナル・サーガ」です。正直なところ、日本で呼ばれている"ファンタジー作品"はどれも同じヴィジュアルに見えるんです。つまり、プレストアーマーなら"鉄製で胸を覆う鎧"といったように"記号的に決まりきった世界"とでもいうんでしょうか。

だから、この仕事を依頼されたときも「自分に違うこと(デザイン)ができるか[illegible]」悪いながら始めたんです。

ところが、キャラクターやアイテムをデザインするために、中世の資料を眺めていると、いろんなアイディアが湧いてくるんです。もっとも、それぞれのキャラクターが身に着けるアイテムは、あらかじめキッチリ決められているので、使えないアイディアもありましたが……。

僕なりに注意した点は、イラストを見ただけで、衣装やアイテムの素材がわかるようにすること。具体的には光沢やシワの付け方、適度な汚れといったことです。

結局、「やればできるんだな」ということと、「つくり手に回ったほうがおもしろいんだ」ということがわかった、有意義な仕事でした。

●TATTA ●152×80mm Apr '92 Pencil, Gouache

PO68 069

Legend of Runal

これは「ルナル・サーガ」第1回の巻頭ページ用のイラストで、伝説に記されている、〈人間〉と〈悪魔〉の最後の闘いを描いたものです。

〈人間〉は〈悪魔〉の大地を焼き払い、〈人間〉に加勢した〈翼人〉が、邪悪な〈悪魔〉の居城を攻め落とす様をパノラミックな構図にまとめました。十数ページにわたるグラフィックガイドの幕開けとして、重厚かつドラマティックな絵がふさわしいのでは、と思いながら描いたように思います。

すべての視線を〈悪魔〉の城に向けることで、〈七つの月しろしめす大地〉で起こったひとつの伝説の終焉と、新たなる物語の始まりを暗示しています。

●Graphic Guide of RUNAL SAGA COMP RPG Vol 1(Sep '91)Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil Gouache Airbrush 344×485mm

PO71

Pleasure

本編のヒロイン、シャストアを信仰する幻術師エフェメラ。通称エフィ。彼女は「普通の娘なんだけど、少し普通と違う感じ」が出せたらいいなと思いながらデザインしました。この「普通の娘」とは、「街でよく見かける」というような意味で、その要素として「ロングヘア」を取り入れてみました。でも、ロングヘアの女の子自体は、これまであまり描いたことはないんです。特徴が出しづらいんですよね。そこで、帽子を使ったりアイテムを加えたりすることでキャラをつくり上げました。前髪が極端に短いでしょ。ここが「少し普通と違う」ポイントなんです。ロングヘアなのにこんなに前髪の短い娘を街で見かけたら、違和感あるでしょうね。

●Cover Illustration for COMP RPG Vol 3(May 92)Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil Gouache 300×320mm

Genesis of Runal

「ルナル」という世界における創世記を絵画に記したもの、とでも表現すればいいでしょうか。ヨーロッパの教会などの壁面や天井いっぱいに描かれている宗教画がイメージソースです。絵の端に額縁を描いているのはそのためです。

左ページが「輪の月・彷徨いの月の時代」、右ページが「銀の月・緑の月の時代」についての絵で、いずれも「伝説」にそって〈原初の神〉、〈天使〉、〈賢人〉、〈龍〉などを盛り込みましたが、よ〜く見ると「ナディア」のキングがお祈りしていたりと、遊びの要素も忘れていません。

●Graphic Guide of RUNAL SAGA. COMP RPG Vol 1(Sep 91)Kadokawashoten Co ,Ltd.
●Pencil Gouache Airbrush 350 X 500mm

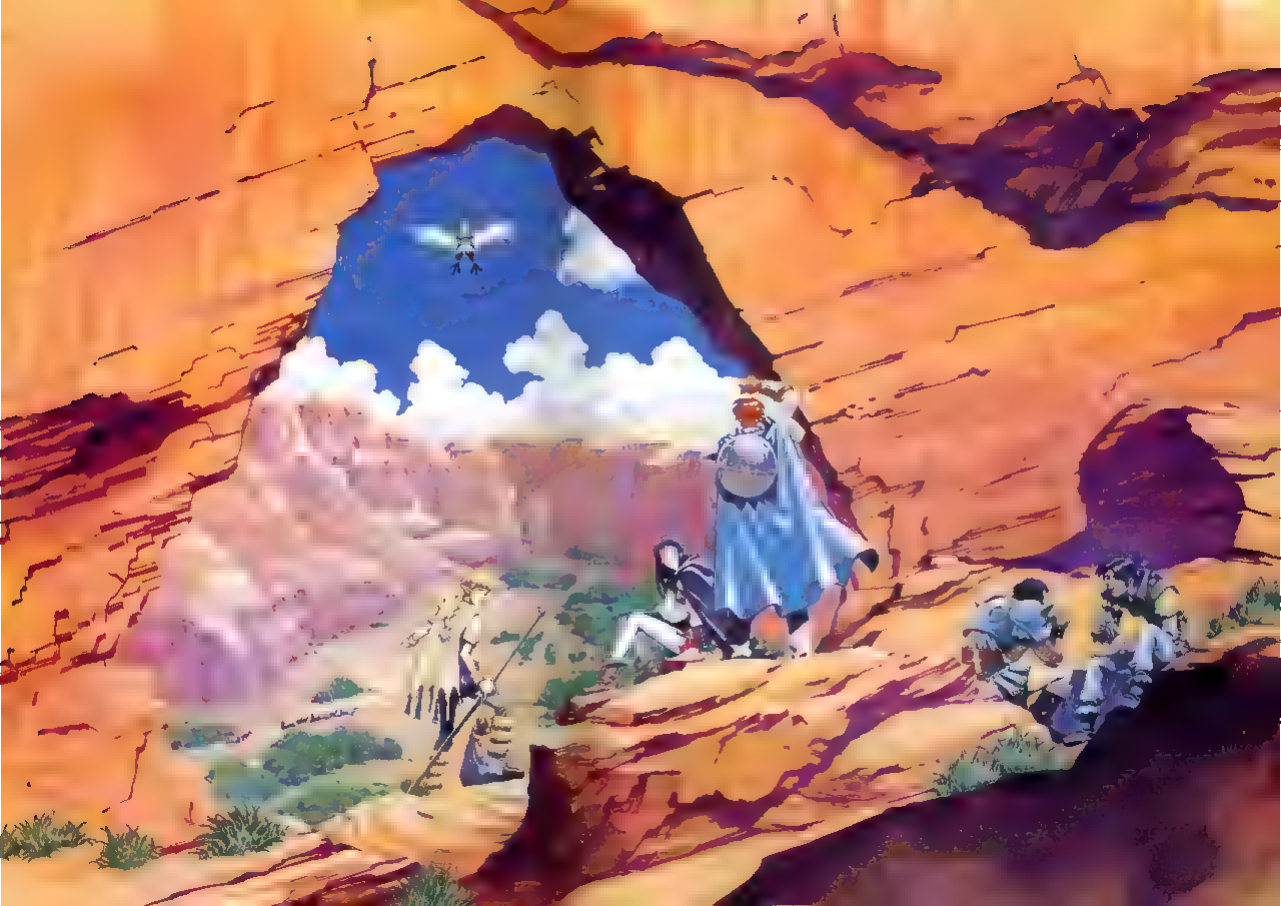
Signal-Close Action!

これは最初に描いた「ルナル・サーガ」のイラストで、予告編的に使用されたものです。

双子の主人公、アンディとエフェメラに80ページのイラストにも描いた鉄の姫を絡ませ、ファンタジー世界の冒険活劇というイメージが伝わるように努めました。鉄の姫のバックを暗くし、それを暗雲につなげると、彼らの行く手に苦難が待ち受けている感じがするでしょう?

ちなみに、アンディの剣は〝ソードブレイカー〟といって、ギザギザの歯で相手の剣を破壊することが名前の由来となっています。

●COMPTIQ Jan '92(Nov 91) Kadokawashoten Co ,Ltd
●Pencil, Gouache, Airbrush 297 X 400mm



The Golden Gate

ファンタジーの世界として描かれる舞台は、建物にしても、風景にしても、ヨーロッパをイメージしているものが圧倒的に多いでしょう？近ごろでは中国をはじめとする東洋風も増えてきたし……うーん。と、そこで、思い切ってアメリカ西部風を取り入れてみました。だからという訳でもないんですが、エルフのラナークも、森の妖精というよりは、アメリカインディアンをイメージしてデザインしました。

グランドキャニオンみたいに岩も黄色にして、そこにキャラクターを置いてみると、違和感なくピッタリはまるし、むしろ斬新な感じが出せたと思います。

●Graphic Guide of RUNAL SAGA COMP RPG Vol. 2(Jan. 92)Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil, Gouache, Airbrush 400×355mm

On the Street Corner

「ルナル・サーガ」の掲載誌（コンプRPG）の表紙イラスト。主人公は双子の兄のアンディですが、やっぱり美少女キャラの魅力でしょうか、このエフィのほうが人気は高いようなので、彼女ひとりの絵となりました。

問題は構図です。バストアップや顔のアップは当たり前すぎてつまらない。立ちポーズは紙面のデザイン上、全身が入らない。などといろいろ悩んだあげく、座らせることにしました。見得切りポーズやアクロバティックなポーズにしたくなかった、という理由もありますが……。

また、この画集に収録するにあたり、背景を一部描き足しました。「コンプRPG」をお持ちの方は見比べてみてください。

●Cover Illustration for COMP RPG Vol. 2(Jan. 92)Kadokawashoten Co.,Ltd.
●pencil, Airbrush 320×448mm

4.5

The Ambitious Sisters

野望をいだく四姉妹の内の２人。左が青銅の姫フェイア、右は鉄の姫サレイアで、それぞれ〈蛇〉、〈蜘蛛〉を象徴としています。

これはかなり苦労しました。まず、２人を対等な扱いとし、なおかつ２人の特徴を見せる構図が難しく、何枚ものラフを描いた後、鉄の姫を画面上方より被せる形をとりました。次に２人の個性の対比を出すため、画面左半分にバーントシェンナを噴きかけて再度塗り直しとなりました。このような、途中まで描いての塗り直しは、僕の場合たまにありますが、それが思わぬ良い効果を生んだ(と思っている)一例です。

●Graphic Guide of RUNAL SAGA COMP RPG Vol.2(Jan.'92)Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil,Gouache,Airbrush 308×450mm

PC98 ONS

Characters of Runal Saga

この作品のキャラクターデザインを始めるときに、服飾関係は東洋と西洋の要素をごちゃ混ぜにして、新しい物をつくり出せないかと考えたんです。結果的には、あらかじめ原作者によって各キャラクターの服装やアイテムが厳密に決められていたため、西洋に東洋の要素を少しブレンドする感じとなりました。

RPGの世界って、キャラクターの成長がメインでしょ。だから、いくら最後には世界を救う勇者様になるんだってわかっていても、最初は「ぬののふく」と「きのぼう」だけだったりするわけです。主人公たるアンディの鎧も本当は革鎧なんですが、全身革だけの鎧にしちゃうとどうにも様にならないので、金属製のプレートを取り入れています。

メインキャラクターのバックにいるのは、それぞれの月を司る神々で、ものすごく苦労してデザインしたのに、本編では二度と使われることはない、と後になって聞かされて、死ぬほどがっくりきました。そりゃないよな。

●Graphic Guide of RUNAL SAGA COMP RPG Vol.1(Sep.'91)Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil,Gouache,Airbrush 364×257mm,308×450mm

ROUTE 20

●ELLICA ●Pencil, Gouache, Airbrush 195×145mm Nov '92

Round Midnight

このコミックを描いた動機は、思春期というか、今の高校生くらいの怠惰な行動には何か意味があるんだろうか?というのを考えたのが始まりなんです。よくいるでしょ、夜中にコンビニエンス・ストアの周囲でたむろしてる連中が。僕が高校生のときには、近所にコンビニはなかったので、彼らが何のためにそこにいるのか、初めはわからなかったんですよ。でも、よく考えてみると彼らは彼らなりに、「今、自分にできる一番楽しいこと」を探しているんじゃないかなって思ったんです。

勉強はおろか、趣味やスポーツにはまることができなかった者。今の状況がおもしろくないのを、社会や大人たちのせいだと決めつけてしまう者。そんな彼らの、壁に対する焦りともがき、何気ないものに夢を抱いてしまう浅はかさ、といった行動も、やがてどこかで「大人への階段」につながっているんじゃないか?少なくとも、そういった部分は自分にもあったし、僕自身も、もがいているうちに大人になった。そんな記憶も含めて、これを忘れないうちに描いておこうと思ったんです。

●Calendar Illustration for Monthly NEWTYPE (Oct 91) Kadokawashoten Co Ltd
●Pencil Gouache, Airbrush 482×336mm

XHV976
XHV976

Intermission

コミックに登場させる物のデザインは自由度が高いんです。つまり、アニメの場合だと手分けして作画するので、他の人が見てもわかる形にまとめたり、線の量を減らしたりといった工夫が必要なんです。ウツオとエリカも、どこにでも居そうなふつうの少年と少女にしてあります。平凡なのが一番リアルなんじゃないでしょうか？

スクーターはイタリアのランブレッタというメーカーが60年代中頃に生産していたタイプにスタビライザーなどを加えて、近未来ふうにアレンジ。派手なミラーやライトは当時のモッズが好んで付けていました。

"BUNTLINE"とはマカロニウエスタンでリー・ヴァン・クリーフがよく使う、銃身の長い拳銃のことですが、筋肉少女帯の歌に「サボテンとバントライン」というのがあって、その歌が描こうとしていることがこのR20と重なるところがあったので、ちょっとシャレてみました。他にもディテールにこだわったところがあるので、探してみてください。

●Cover Art of ROUTE 20 for Monthly NEWTYPE(Sep '91)Kadokawashoten Co.,Ltd
●Pencil,Gouache,Airbrush 380×285mm

XHV976
BUNTLINE
DAT

Girl Wants to Know

「R20」の舞台は、宙に歯車が浮かぶドームの中につくられた都市。そこにはエアカーが走り、ロボットの警察官が暴走集団を追いかけている……。といった世界なんですが、これは、「極めて現代社会に近い異世界」を構成するための要素に過ぎません。つまり、リアルなキャラクターを生かすには、現代＝リアルな世界を舞台に選ぶより、虚構の中に放り込んだほうが描きやすいからなのです。

最後にタイトルの「ROUTE 20」(ルート20)についてひと言。これは上京してきたばかりのころに、通学路に使っていたのが甲州街道(R20)だったということと、20代最後の作品であり、20代のうちに描いておきたい題材だったことに由来しています。

●478×334mm Nov '92 Pencil,Gouache,Airbrush

BOUNTY LINE
BP

MY WORKSHOP

MATERIALS

＜筆＞これが僕が使う筆の一部です。が、ほとんどこの6種類で絵は描けてしまいます。左から右にA～Fとして説明します。Aは毛が多く、絵の具をたっぷり含ませられるので、背景の下塗りに使います。Bは下塗りの上から物の面を出すときに用います。毛先をならすととがるし、絵の具を多く含むので、ぼかしにも細かい描き込みにも使えます。C、Dは物の面を起こすのに用います。E、Fはその細さを生かして細部の描き込みに使います。特にFはハイライト、修正に便利です。
＜コンプレッサー＞これが重宝しているレトラセットのコンプレッサー。なんといってもうれしいのが、音が静かで振動が少ないこと。それと、黒い取っ手の部分がエアタンクになっており、安定して3気圧のエアが供給できる（最高は5気圧）のも、長時間の作業には適しています。値はちょっと張りますが、これはお薦めです。ハンドピースは主にオリンポスの101Bを使っています。
＜ガッシュ＞左がニッカー、右がスター、中央下がホルベインのガッシュで、それぞれから好きな色を選んで使っています。中央上はターナーのデザインガッシュ。他のガッシュよりソフトタイプで溶きやすいのが特徴です。エアブラシにはこれらの他にカラーインクを使うこともあります。

1 まず構図を決めるためのラフを描きます。これは、どのキャラクターをどの位置に置くかやバックとのバランスなどを検討するために必要なので、シルエットのみを大雑把に描きます。このイラストは画面の上方をトリミングし、表紙カバーに使おうと考えたため、各キャラクターの位置と大きさのバランスをとるのに苦労しました。構図が決まったら、それぞれのモチーフをディテールも含めたラフスケッチに起こします。アニタロスのデザインはこの時点でほぼ決定です。次にラフスケッチから線を選び、イラストボードに下描きをとります。ボードの縁にマスキングテープを貼り、絵の範囲を決めるとともにボードを持つ場所にします。画面全体の色彩設計もこの段階でしておきます。ラフの縮小コピーにガッシュで簡単に色を着け、色見本とします。これを参考に後の作業を進めます。左が第1案、右が第2案です。

2 耐水性の強いアクリルガッシュでバックの下塗りをします。まず画面上部、背景となる宇宙から始めます。下塗りに使う筆は、広い面積がA、細部がBです。

3 ロボットの明るい部分、影の部分を考えながら、面を起こしていきます。黒い部分は宇宙の色と溶け込むようになじませます。

4 宇宙にクロスする光条を描き、中心をエアブラシでぼかします。不要部分をマスキングフィルムで覆いガッシュを溶いて試し噴きをし、準備を整えます。ここからは一発勝負です。ボードを左手で起こし、エアブラシと画面をなるべく垂直に保った状態で噴きます。

5 宇宙に星を飛ばします。やや濃いめに溶いたガッシュを筆に含ませ、ブワッと一気に吹きつけます。この場合も画面に対して垂直に吹きます。そうしないと、星が楕円になってしまいます。

6 画面全体の下塗り及び、色みの違うキャラクターにひととおり色をおいた状態。上方の宇宙から仕上げたのは、エアブラシや絵の具を口で吹いて飛ばすといった、リスクの高い作業を先に済ませたかったためです。

7 オリンピアのスカートの面を起こします。基本色はホワイト、影にオレンジとブルー系のグレーを使ってぼかしながら、立体感を出していきます。

8 ほぼ全面の描き起こしが終わった状態。ここで全体のバランスを見ながら、さらに必要なディテールを描き加えます。

9 髪に仕上げのハイライトを描き込みます。Fの筆に少量のホワイトをとり、左からの光源を意識しながら進めます。その後、跳ねた髪を一本ずつ描き込みます。

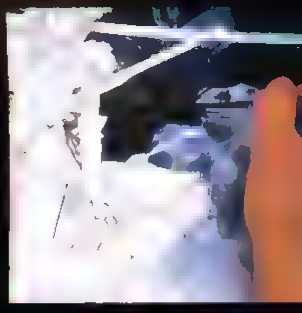
10 アリスの頭上の髪に稲妻と戦闘機のシルエットを描き加え、ディテールの修正を行なうと完成です。

HOW to DRAW

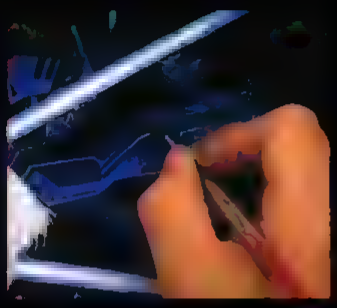
0

1

2



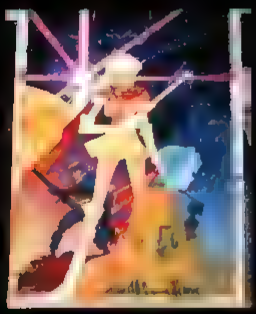
3



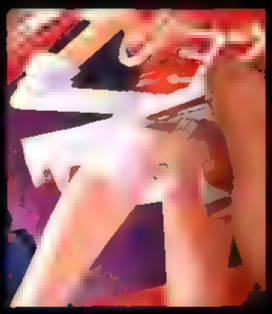
4

5

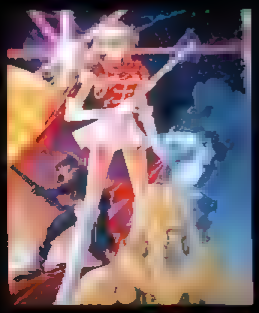
6



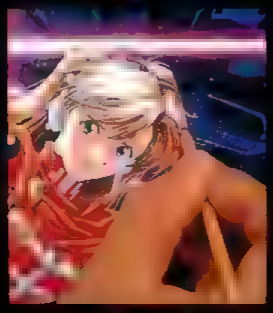
7



8



9



10

MY FAVORITE ALFA ROMEO (IN TWIN SPARK, GIULIA 1600 SUPER 1750 GTV GIULIETTA SPRINT ZAGATO SPRINT ZAGATO 1600 1750 GTA JUNIOR ZAGATO SUD TI

OFTERWORD

子供の頃から、模型を作ったり、絵を描いたりする事が好きだった。

好きな車、手に入れられない飛行機。それらの絵を描くことは、考えてみれば"本物を手に入れたい"と思う気持ちの代償行為だったんだろう。

だけど、物心ついて、マンガやアニメのキャラクターを描くようになって戸惑った。お手本となる実体が存在しないのだ。

アニメのキャラクターデザインとは、明実には存在しないはずの彼等の、過去や性格などを考えながら容姿を決めていく、不思議な魅力に満ちた仕事だ。

ところが、時にはそんな仕事自体が子供じみた行為のような気がして厭になったり、過去の仕事を振り返り「おまえの力はその程度かぁ」と落ち込んだりもする。

大抵の場合、「今生の健康を、明日と言う込みこそが、明日の前進に繋る」と前向きに思い直すし(う〜ん、日本人だなぁ)、流行り廃りでやってるわけじゃないから、「ねちっこくいくぜ！」と開き直っている。

今回の収録ポラストは、そんなことを考えている僕の、過去2〜3年分の仕事の一部に過ぎないんだけど、「そろそろ、大人っぽい仕事がしたいぜ！」と思っていた矢先なので過去を見つめ直し、将来のより高みにおける仕事をこなしていくためには、いい区切りになったと思う。

この画集の刊行にあたって、GAINAXのスタッフ、角川書店様に協力してくださった各社の方々、本当にありがとうございました。心から感謝いたします。

ファンの皆様、[illegible]

またフィルムの上でお会いしましょう。

それでは……。

自[illegible]

MY FAVORITE ALFA ROMEO♣75 TWIN SPARK GIULIA 1600 SUPER 1750 GTV GIULIETTA SPRINT ZAGATO SPRINT ZAGATO (ES30) 155 GTA JUNIOR ZAGATO SUD

COLLECTION

YOSHIYUKI ALPHA SADAMOTO

ALL PICTURES AND TEXTS BY
YOSHIYUKI SADAMOTO

STAFF OF KADOKAWASHOTEN NEWTYPE

PUBLISHER
HARUKI KADOKAWA

CHIEF EDITOR
OSAMU OHTA

EDITOR
TOHRU NOZAKI

PHOTOGRAPHER
YUKIHIRO KATOH

PROOFREADING
YOSHIO MOCHIZUKI

STAFF OF GAINAX

PLANNER
YASUHIRO TAKEDA

CONTRIBUTING EDITORS
YOSHIMI KANDA
KAZUYA SHIOIRI MIYUKI ITOH
HIDEHIKO KURODA TOMOMI NAKAMARU

BRAIN TRUSTER
TAKAMI AKAI
TAKESHI SAWAMURA
HIROYUKI YAMAGA

COOPERATION
NHK TOHO ANIMAGE BANDAI
OUT COMP RPG YOUMEX

ART DIRECTOR
KAZUO MATSUI

ニュータイプ イラストレイテッド・コレクション
貞本義行画集アルファ

1993年4月1日初版発行

発行人・角川春樹 編集人・大田修
発行所・〒102東京都千代田区富士見2-13-3
角川書店 ニュータイプ編集部
編集☎03-3226-3853 営業☎03-3817-8521

編集所・〒180東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1
株式会社 ガイナックス
☎0422-22-1980

印刷・大日本印刷株式会社

COPYRIGHTS

OLYMPIA
©1992 GAINAX / YOSHIYUKI SADAMOTO

URU
©1993 GAINAX

ROYAL SPACE FORCE
©BANDAI / GAINAX

THE SECRET OF BLUE WATER
©1989 NHK / SOGO VISION / TOHO

RUNAL SAGA
©KADOKAWASHOTEN 1991

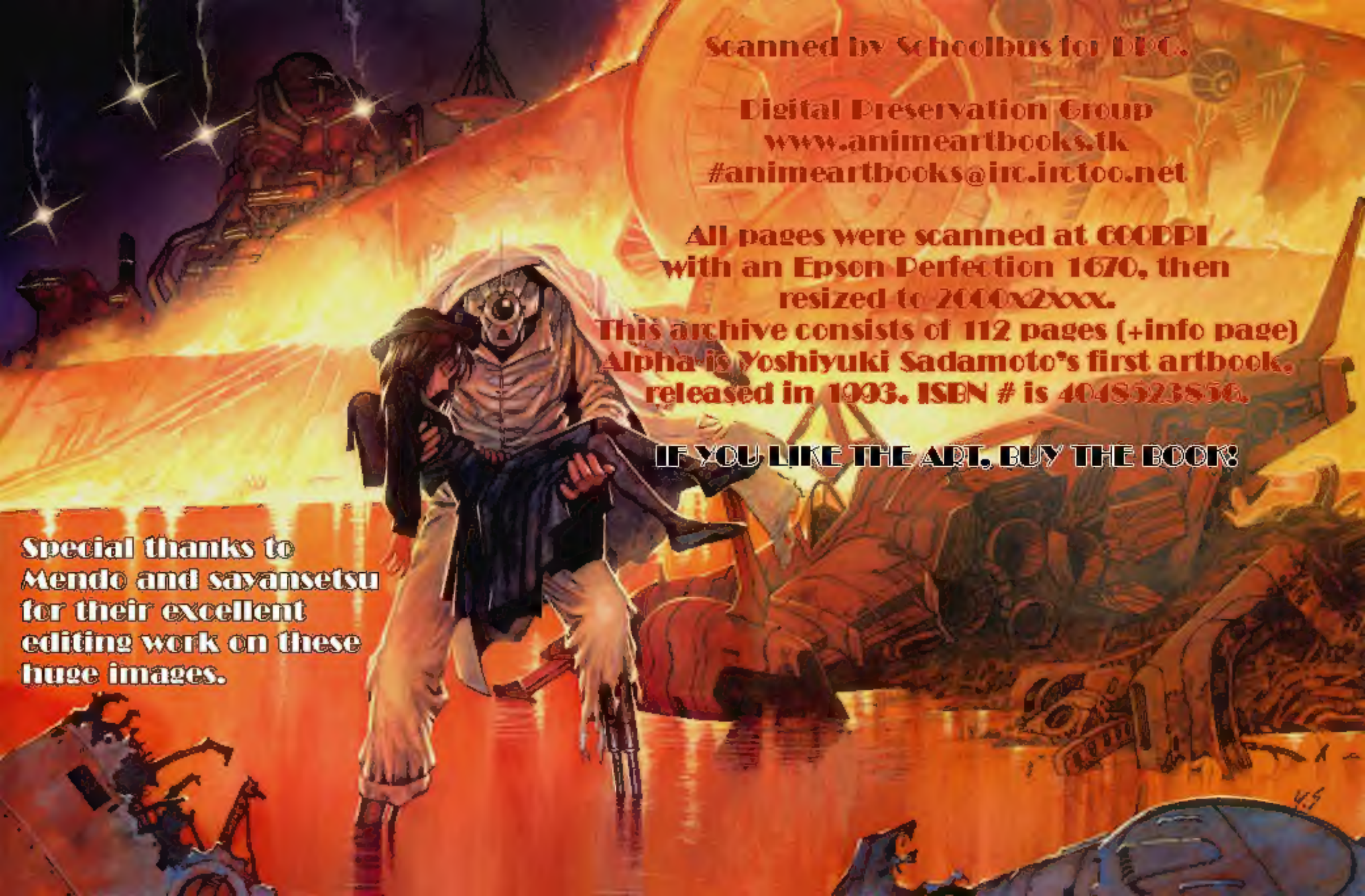
ROUTE 20
©1991 YOSHIYUKI SADAMOTO

YOSHIYUKI SADAMOTO "ALPHA"
©KADOKAWASHOTEN 1993

0076028008

N4-04-852385-6 C0076 P2800E

定価2800円(本体2718



Scanned by Schoolbus for DPG.

Digital Preservation Group
www.animeartbooks.tk
#animeartbooks@irc.irctoo.net

All pages were scanned at 600DPI
with an Epson Perfection 1670, then
resized to 2000x2xxx.
This archive consists of 112 pages (+info page)
Alpha is Yoshiyuki Sadamoto's first artbook,
released in 1993. ISBN # is 4048523856.

IF YOU LIKE THE ART, BUY THE BOOK!

Special thanks to
Mendo and sayansetsu
for their excellent
editing work on these
huge images.